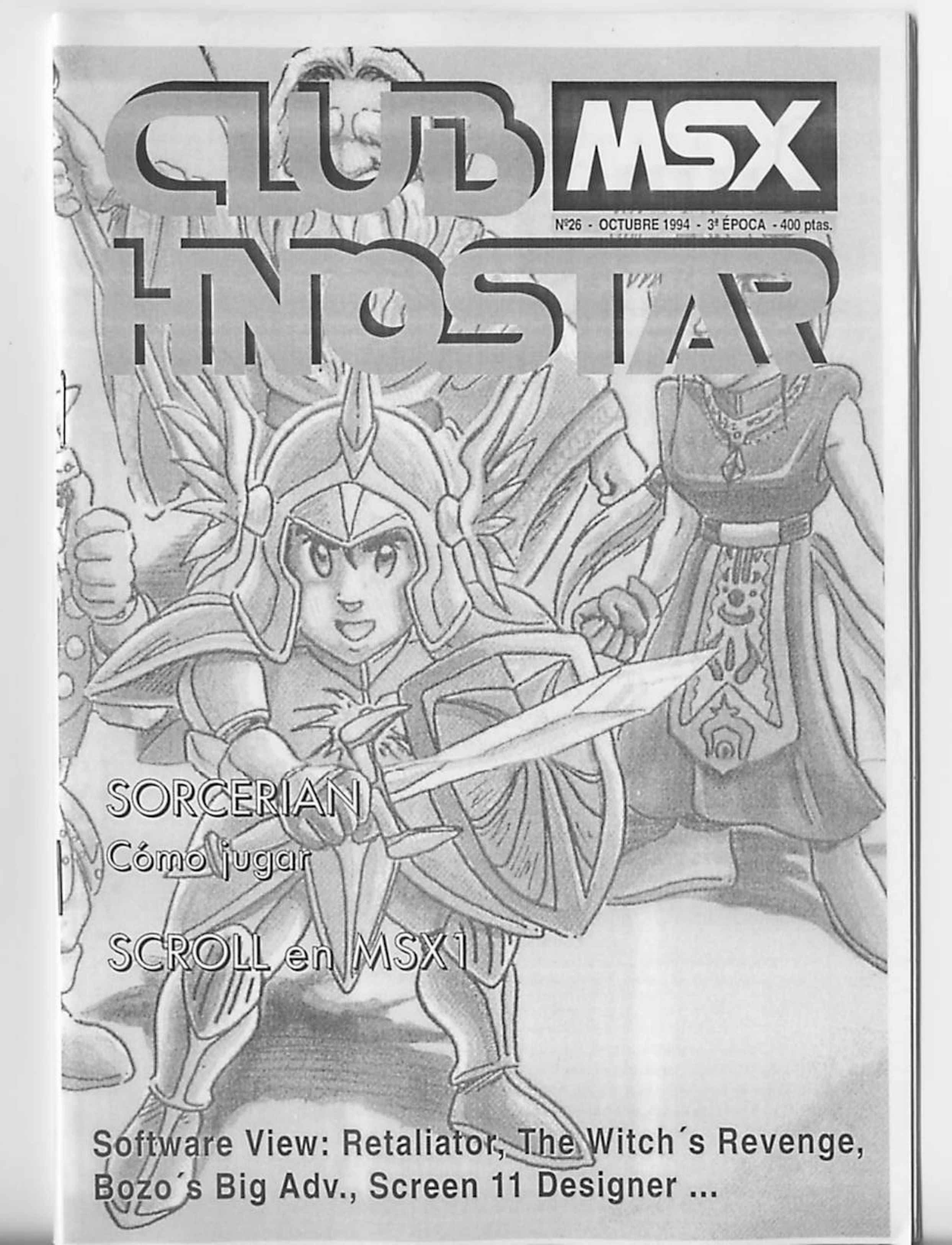


CLUB MSX
Nº26 - OCTUBRE 1994 - 3ª ÉPOCA - 400 ptas.
CLUB HNOSTAR
SORCERIAN
Cómo jugar
SCROLL en MSX1
Software View: Retaliator, The Witch´s Revenge, Bozo´s Big Adv., Screen 11 Designer ...

Sumario

REVISTA Nº26 3ª ÉPOCA OCTUBRE 1994

Artículos

EDITA: CLUB HNOSTAR
COLABORADORES: Javier Dorado Romero, Ángel Carmona Moreno, Tony Burguera, Juan Miguel Gutiérrez, Ramón Casillas, Antonio Fernández Otero, Manuel Pazos, Fco. Jesús Martos, Francisco Escrig, Juan Modesto del Río, Stefan Boer, Henrik Gilvad, Robin Lee, Peter Burkhard, Henk Moesker, Alex Wulms, Luis Pizzuto, Fausto Mollichella
REDACCIÓN: Jesús Tarela, Ángel Tarela, Álvaro Tarela
MAQUETACIÓN Y FOTOGRAFÍA: CLUB HNOSTAR
IMPRIME: CLUB HNOSTAR
DIRECCIÓN,ADMINISTRACIÓN, REDACCIÓN Y PUBLICIDAD
CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15780 SANTIAGO DE COMPOSTELA ☎(981) 80 72 93
Depósito Legal: C-949/94
Esta es una publicación destinada exclusivamente a los miembros del Club. No nos hacemos responsables de las opiniones vertidas por nuestros colaboradores.

Secciones

Software

Noticias

DISCO DEL MES

INGENIO (3ª parte)



Y además...
- **Bioritmos**
- **Digits**
- **Aminaciones**

EDITORIAL

En vuestras manos tenéis un número más de HNOSTAR. Aunque no lo creáis cada vez cuesta más sacar un nuevo número. Y varias son las razones, aunque la principal es la ausencia de novedades, tanto de Japón como de otras partes del mundo. Aún así siempre van cayendo en nuestras manos alguna demo interesante, alguna utilidad, y siempre hay alguna noticia que contar.

La noticia de este mes nos preocupa un poco, pues hasta el mes de marzo no se fabricarán nuevas series del cartucho "Graphics 9000". También el Club quedará con un redactor menos, Jesús, que hará la mili en los próximos meses. Aún así, el Club intentará mantener su actividadad como hasta ahora, aunque mucho nos tememos que a partir de enero la revista deje de ser mensual para pasar a ser trimestral. Es algo que todavía estamos estudiando, pues tampoco queremos dejarlo. No os podéis imaginar el trabajo que lleva sacar una revista mensual, con disco incluído, y a la vez tener el servicio de distribución de programas. Es un trabajo diario, sacrificando siempre todo nuestro tiempo libre. La revista dejará de ser mensual, pero no desaparecerá, os lo garantizamos. Lo cierto es que tampoco hay grandes noticias que contar todos los meses, ni vosotros mismos tenéis tiempo de colaborar mes a mes. Por el contrario el tema de las importaciones de software y hardware seguirán como hasta ahora. Sobre este tema ya os iremos informando en los próximos números.

Otra noticia de interés recae sobre uno de los usuarios más conocidos de nuestro país, Martos, que se ha apartado un poco del sistema. Seguramente tampoco tendrá tiempo para dedicarse a uno de sus hobbies, el MSX, aunque eso no quiere decir que lo haya abandonado. Os esperamos en el próximo número.

CURSO DE TURBO PASCAL

12ª PARTE

Por Antonio Fernández Otero

En esta entrega continuaremos viendo cómo trabajar con los archivos de disco desde T. P.. En esta ocasión aprenderemos a utilizar los archivos tipificados. Los archivos de texto son ficheros secuenciales, en cambio los tipificados son ficheros de acceso aleatorio, es decir, podemos acceder directamente a la posición 'n' bien para escribir o bien para leer con solo llevar el puntero a la posición 'n' y sin tener que pasar por las n-1 posiciones anteriores.

En general todo lo que hemos visto sobre ficheros de texto es aplicable a los ficheros tipificados con algunas excepciones:no pueden utilizar las sentencias READLN y WRITELN (ya que estas nos colocan o nos leen en función de los separadores de texto CR/LF), teniendo que utilizar sólo las sentencias WRITE y READ. Tampoco se puede usar la función EOLN,ya que esta nos busca los separadores de texto.

Los archivos tipificados son archivos que contienen datos de un tipo particular, tales como enteros, reales, registros, etc. A diferencia de los archivos de texto que no son estructurados,los archivos tipificados tienen una estructura rígida que depende, y se define,según el tipo de datos que mantienen. La declaración de un fichero sería así:

```
VAR f:FILE OF <tipo>;
```

Donde 'f' es el identificador de fichero y <tipo> es un tipo de dato estándar o uno creado por nosotros. Por ejemplo:

```
VAR fichero:FILE OF REAL;
```

Esta declaración le indica a T.P. que el archivo se utilizará para almacenar solamente números reales. Si el archivo se declara para ser de tipo entero solamente se almacenan enteros.

Los archivos tipificados se organizan en registros (no confundir con la estructura de datos registro), cada dato representa un registro. La longitud del registro se corresponde con el número de bytes requeridos para almacenar los datos escritos.En el ejemplo anterior el archivo almacena números de tipo real. Como un número real requiere seis bytes en T.P.,la longitud de registro para el archivo es de seis bytes:los seis primeros bytes del archivo contienen el primer registro (número real), los seis siguientes contienen el segundo registro, y así sucesivamente.Para los enteros, números que requieren sólo dos bytes,un archivo tipificado se organiza en registros de dos bytes.

Para trabajar con los archivos tipificados T.P. incorpora las siguientes sentencias:

FILESIZE(f);: Es una función entera que nos devuelve el número de registros que contiene el fichero. Si el resultado es 0 entonces el fichero está vacío.

FILEPOS(f);: Es una función entera que nos devuelve la posición del puntero en ese momento. El primer registro del fichero está en la posición 0.

SEEK(f,n);: Mueve el puntero del fichero al n-ésimo registro del fichero.

Con estas sentencias podremos movernos con toda libertad por el fichero.Una característica de estos archivos es que una vez abiertos, ya sea con RESET(f) o con REWRITE(f), nos permiten leer o escribir en cualquier registro del fichero en cualquier momento. Por lo tanto utilizaremos RESET para abrir un fichero que ya se encuentra en el disco y REWRITE para crearlo sin preocuparnos de si va a ser para lectura o para escritura, ya que una vez abierto el fichero es posible leer o escribir indistintamente (cosa que no podemos hacer con los ficheros de texto).

Si queremos añadir más registros a un fichero que ya hemos utilizado con anterioridad podemos hacer lo siguiente:

```
SEEK(f,FILESIZE(f));
```

De esta forma estamos ordenándole al puntero que se coloque en el registro 'n', cuando el último registro es el 'n-1' (recordad que el primer registro es el 0), con lo que estaremos "echando" la marca de fin de fichero (EOF) un lugar más allá, y así estaremos en disposición de añadir un registro más.

Una cosa que hay tener es cuenta es que cuando leemos o escribimos un registro el puntero avanza automáticamente una posición. O sea si tenemos el puntero en la posición 6 y hacemos un READ o un WRITE el puntero pasará a la posición 7 una vez realizada la lectura o escritura.

A continuación tenéis un programa ejemplo de todo lo visto sobre archivos tipificados:

```
PROGRAM EJEMPLO_ARCHIVO_TIPIFICADO;
VAR
  FI:FILE OF REAL;
  N:REAL;
  I,J:BYTE;
BEGIN
  CLRSCR;
  ASSIGN(FI,'DATOS.DAT');
  REWRITE(FI);
  FOR I:=1 TO 10 DO
    BEGIN
      WRITE('DAME EL NUMERO ',I,':');
      READLN(N);WRITE(FI,N);
  END;
  WRITELN('FICHERO TIENE ',FILESIZE(FI),' REGISTROS');
  N:=135.189;WRITE(FI,N);
  N:=0.0125;WRITE(FI,N);
  I:=FILESIZE(FI);
  WRITELN('AHORA EL FICHERO TIENE ',I,' REGISTROS');
  WRITELN('EL PUNTERO ESTA EN LA POSICION ',FILEPOS(FI));
  WRITE('DAME EL NUMERO DE UN REGISTRO PARA VER SU CONTENIDO:');
  READLN(I);SEEK(FI,I);
  WRITE('EL REGISTRO ',FILEPOS(FI),' CONTIENE EL VALOR:');
  READ(FI,N);WRITELN(N:8:4);
  WRITELN('AHORA EL PUNTERO ESTA EN LA POSICION ',FILEPOS(FI));
  CLOSE(FI);
  RESET(FI);
  WRITE('CUANTOS DATOS QUIERES AÑADIR AL FICHERO:');
  READLN(J);
  SEEK(FI,FILESIZE(FI));
  FOR I:=1 TO J DO
    BEGIN
      WRITE('DAME EL NUMERO ',I,':');
      READLN(N);WRITE(FI,N);
    END;
  WRITE('DAME EL NUMERO DE UN REGISTRO PARA VER SU CONTENIDO:');
  READLN(I);SEEK(FI,I);READ(FI,N);
  WRITE('EL REGISTRO CONTIENE EL VALOR:',N:8:4);
  CLOSE(FI);
END.
```

SORCERIAN

guía del jugador

Fco. Jesús Martos
Ilustraciones: MSX-FAN

Si alguna vez has visto este gran RPG de Falcom/Brother, seguro que te habrás desesperado con el menú en japonés del principio, del cual sólo lograste salir de casualidad después de media hora probándolo todo –o quizás ni siquiera eso. ¿Por qué tanta complicación? En un RPG corriente, antes de ponerte a jugar habrías tenido, como mucho, la opción de cambiar el nombre al personaje principal; el desarrollo de la historia, salvo pequeños detalles, está prefijado. Pero éste es un RPG donde tú creas los personajes y desarrollas la historia con mucha más flexibilidad. Por eso es necesario tener alguna idea de las posibilidades que tienes a tu alcance, si quieres ver el juego en su totalidad.

MENU PRINCIPAL

Primera columna...

-Ir de aventuras. Esta es la opción para salir al juego. Debe haber una partida de aventureros ya formada. Tú eliges una aventura en cualquiera de los discos de escenario; en cada uno vienen ordenadas según su dificultad. En algunas, la partida debe ser de tres personajes como máximo.

-Datos de los miembros de la partida.

-Unirse a la partida. Sólo pueden hacerlo personajes que estén equipados.

-Disolver la partida.

-Ir a la ciudad. Aquí es donde los personajes pueden comprar el equipo, subir de nivel, etc. Para entrar en esta opción, la partida debe estar disuelta.

-Grabar.

-Ejecutar discos de utilidad. Para posteriores expansiones del programa.

...y segunda columna:

-No ir de aventuras. El tiempo pasa...

-Datos de los personajes.

-Crear un personaje. Las características influyen en lo siguiente: STR, ataque con armas; INT, ataque con magia; para poder usar armas o magia es necesario que la característica correspondiente sea positiva. PRT, defensa contra armas y cuerpo a cuerpo; MGR, defensa contra magia; VIT, fuerza (para abrir algunas puertas); DEX, destreza (para desactivar trampas); KRM, carisma (para conseguir mejores precios y subir de nivel más fácilmente).



Sorcerian Scenario System





-Borrar un personaje.

-Elegir oficio para los personajes. Según el trabajo que ejercen, los personajes ganan dinero y experiencia, y suben o bajan ciertas ca- racterísticas. Por lo general puedes ignorar esta opción y su gran tabla de oficios en japonés.

-Cargar.

-El ataque del dragón. Esta opción solamente aparece cuando se forma una partida integrada por personajes "veteranos", que han logrado superar aventuras de la máxima dificultad. Si consigues vencer a los dragones, verás el final del juego.

EN LA CIUDAD

-Bob Guild. Aquí puedes comprar el equipo adecuado a cada personaje: arma, armadura y escudo para luchadores y enanos, bastón, ropaje y anillo para hechiceros y elfos. También puedes vender objetos.

-Esthers Cabin. A esta hechicera le puedes dejar objetos de tu equipo para que los impregne con un elemento mágico. Estos elementos son los que proporcionan las bonificaciones -cada uno corresponde a una característica- y cuando se combinan varios distintos, los hechizos. Pero la alquimia se rige por intrincadas leyes, y añadir unos elementos a otros provoca en algunos casos determinadas transmutaciones. Otras opciones que tienes son librarte de una maldición, resucitar a un personaje muerto, y recoger el objeto que dejaste (tarda tres años en estar listo).

-Chemists Shop. Usando hierbas cogidas en tus aventuras, la bruja puede elaborar pociones por poco dinero. Las más usuales se componen de un solo tipo de hierba, pero combinando varios tipos puedes descubrir otras muy curiosas. También tienes la posibilidad de comprar pociones ya hechas,





a mayor precio. Recuerda que las pociones las puede usar cualquiera, no hace falta INT positiva como ocurre con los hechizos.

-*Orders Temple.* La única opción que parece tener utilidad es la tercera, para resucitar personajes muertos. Las otras son cosas como rezar, hacer penitencia u ofrecer donativos.

-*Elders Premises.* Te revela bonificaciones y hechizos de los objetos de tu equipo. También te sugiere -en japonés- una secuencia de elementos mágicos que le puedes añadir, y el hechizo resultante.

-Para subir de nivel, tienes que contar tus aventuras al rey. A cambio de experiencia, aumentan los marcadores de vida y magia y sube el tope de las características.

-*Trial Field.* Aquí puedes ejercitarte para aumentar en cinco cualquier característica. También puedes aprender conocimientos especiales: objetos (te permite reconocer bonificaciones y hechizos de los objetos conseguidos en la aventura), trampas (ninguna te pilla por sorpresa, aunque aún puedes fallar al desactivarla), monstruos (pulsando M puedes leer información en japonés sobre el enemigo que tengas a la vista) o hierbas (puedes usar las pociones varias veces, gastando las hierbas de que está compuesta). Estos entrenamientos duran dos años.

¿YA ESTAS LISTO?

Pues antes de lanzarte a la aventura, recuerda:
-Las teclas del juego son:

Z usar magia	**X** usar armas
C cambio de líder	**S** características
E equipo (aquí seleccionas qué objeto usa cada personaje al hacer magia)	
I inventario	**CAPS** marcadores
ESC pausa.	

Para examinar un lugar, hay que pulsar arriba (o más raramente, abajo).

-Durante el juego, las trampas o ciertos enemigos pueden hacer que algún personaje quede: *enfermo* (morado), no recupera vida; *congelado* (azul claro) o *petrificado* (amarillo), no puede hacer nada y si le abandonas, muere; *maldito* (naranja, azul oscuro...), hay diversas maldiciones: incapacidad para la magia, temor a los enemigos... Otras trampas pueden reducir la vida a la mitad o la magia a cero (ambas se recuperan), e incluso provocar el olvido de cualquier conocimiento especial (trampas, hierbas...) durante el resto de la aventura.

-Si las características STR e INT no están ninguna de ellas a tope, durante el juego puede subir una y bajar la otra según luches con armas o con magia.

-Existen varios tipos de enemigos, y cada hechizo de ataque afecta a unos tipos sí y a otros no. Incluso hay algunos a los que cualquier magia simplemente les "resbala"; los enemigos finales, por ejemplo.

¡POR FIN ESTÁS JUGANDO!

Al igual que en cualquier RPG en japonés, la clave está ahora en explorar todos los rincones una y otra vez, y hablar con todo el mundo hasta que los mensajes se repitan. Pero claro, todo RPG que se precie tiene sus detalles casi imposibles de descubrir si no lees los mensajes –o incluso leyéndolos:

-Mundo 1-1 (primer disco - primera aventura). Cuando acabas la aventura y la música cambia, date un par de vueltas explorando antes de irte; encontrarás dos objetos más en los jarrones, y un tercero en la habitación donde hay un hombre, cuando se haya marchado.

-Mundo 1-3. Después de abrir la esclusa y acabar así la aventura, sal por la puerta y usa la poción FLY para subir hasta donde está el fuego. Allí encontrarás un objeto.



-Mundo 1-4. Cuando se abra el pasadizo secreto al final del pasillo, examina la pared de la pequeña cámara; descubrirás otro pasadizo.

-Mundo 1-5. Para coger la llave de la pared, tienes que emborrachar al vigilante llenandole varias veces el vaso en la fuente que hay en los bajos de la torre. Más tarde, en los subterráneos encuentras un túnel sumergido donde te aparece un mensaje; sólo puedes pasar si los cuatro conmutadores están todos hacia abajo salvo uno (averigua cuál). Por último, cuando llegues al enemigo final comprobarás que tus golpes no le afectan; vuelve a los subterráneos y busca de nuevo entre los huesos.

-Mundo 2-1. Los objetos que encuentras en los dos cofres del principio y en el panal, debes dejarlos donde están hasta que le digas que sí a la rana.

-Mundo 2-2. Para poder terminar esta aventura, hacen falta en ciertos momentos las intervenciones de un adivino y de un médico. Estos oficios son respectivamente el cuarto y el antepenúltimo de la primera columna, en la tabla de oficios. Una vez rescatada la princesa, la aventura no termina ahí; ahora puedes bajar por el cráter.

-Mundo 2-3. Hay una entrada en el suelo, a la derecha del todo del bosque, que no resulta fácil de ver.

-Mundo 2-4. Al pasar por un lugar donde hay dos tubos que suben hasta el techo, deberás mirar en el suelo justo entre ambos. Por otra parte, en esta aventura puedes hallar nada menos que tres objetos ocultos en lugares que sólo se pueden alcanzar con la poción FLY: justo sobre el inicio, a la derecha del lago de fuego, y a la izquierda de la puerta que da al brujo enemigo.

-Mundo 2-5. No olvides en tus rondas ningún lugar del barco; en ocasiones tendrás incluso que subir a la cofa o bajar a tierra para dar el siguiente paso en la aventura. Tras encontrarte en varios sitios con el marinero de la barba pelirroja, hallarás entre los barriles de la bodega una puerta oculta. Después podrás responder definitivamente a las preguntas que te hace el capitán -prueba hasta acertar-, y marcharte a descansar a tu camarote.

-Mundo 3-1. El objeto que consigues matando al enemigo final, es un anillo +1 INT +1 MGR +1 VIT +1 KRM con hechizo BARRIER. Lo normal es que se lo entregues al dios y recibas a cambio una buena recompensa, pero si quieres te puedes largar con él...

-Mundo 3-2. Llevándote letras de unas palabras a otras, y siguiendo la pista DO 3 SI 2 LA 1 (¿cómo se escribe eso en una instrucción PLAY?), podrás acabar esta aventura.

-Mundo 3-3. Detrás del monstruo hay una galería, aunque al principio está cerrada.

-Mundo 3-4. Para que el enemigo final baje de su plataforma, hay que matar primero las llamas que salen del suelo. Si tienes la poción FLY puedes subir hasta allí y matarlo sin más complicaciones, y de paso coger un par de objetos.

-Mundo 3-5. En el lugar donde se ponen los diamantes, cuando coloques el segundo deberás quitar el primero. Después del cambio de música (tercer diamante), si vuelves a mirar en el cofrecillo encuentras un objeto que aunque tenga el nombre en japonés, es una poción RESURRECT. Hay un objeto más al otro lado del lago verde, en el suelo; éste es un arma llamada GRADIUS que tiene el poderoso hechizo de ataque NOILA-TEM (leelo al revés y te harás una idea de en qué consiste), imprescindible para los últimos dragones de la aventura final.

VOLVEMOS A CASA

En una posada del camino, se procede al reparto del botín: ¿qué se hace con cada objeto? ¿Se lo queda un personaje, se vende, lo examina primero alguien que tenga ese conocimiento especial? En ocasiones, antes de todo eso hay que decidir si entregas cierto objeto al rey para conseguir experiencia; los únicos objetos que podría valer la pena quedarse son los del mundo 1-1 (un bastón +1 INT +1 DEX con hechizo PEACE) y mundo 3-3 (un escudo +1 PRT +1 MGR +1 KRM con hechizo STONE TOUCH).

¿TENDRÁS MAL EL DISCO?

El gráfico de la princesa en el mundo 2-2 era un batiburrillo sin sentido... ¡Tranquilo! Ese fallo lo traía el juego original -*¡¡Plas!!* Colleja para los programadores de Brother-. En el mundo 2-4 también sale mal el brujo que rescatas del calabozo, y lo peor es el mundo 2-5, donde hay un niño que sencillamente es invisible. Este último te lo encuentras en el balcón donde se ve el mar de noche, y cuando se une a la partida la única forma de saberlo es porque aparece en los marcadores.

Y ya acabamos por este mes; en el próximo número podrás leer todo lo que necesitas saber para terminarte las dos ampliaciones de este juego, *Sengoku Sorcerian* y *Pyramid Sorcerian.*

SOFTWARE *view*

Alvaro Tarela

En este número dedicaremos esta sección, coordinada normalmente por Juan Miguel Gutiérrez, para comentar algunos de los últimos juegos recibidos en nuestra redacción de Stichting Sunrise. Debido a que el pedido nos llegó justamente un día antes de realizar los envíos de la revista 25, no hemos tenido tiempo suficiente para probarlos en profundidad, porque los hemos tenido que enviar al día siguiente de recibirlos. Os recordamos que el Club distribuye estos programas. Tenéis la lista y precios de los mismos en la contraportada.

RETALIATOR

CASA: MGF (1994)
FORMATO: 1x
MÚSICA:
TIPO: Arcade
SISTEMA: MSX2

MGF es el nombre del grupo que había realizado aquel arcade llamado D.A.S.S. que no tuvo el éxito esperado. Ahora, vuelven a la carga con un esperado arcade, "Retaliator", presentado en Julio de este mismo año.

Nada más cargar el juego, nos parecerá estar jugando al "Space Manbow" de Konami. Y es que "Retaliator" mantiene la misma línea que esta superproducción de Konami. Y la verdad es que conserva todos sus alicientes: buenos gráficos, rapidez, efectos de sonido, música, adicción...

La verdad es que no lo he podido probar mucho, pero de lo poco visto, destacaría la música y los efectos de sonido, todo realizado sólo con MSX-Music (FM-PAK) y PSG.

A lo largo del juego, en la parte superior de la pantalla irán apareciendo unos mensajes que nos avisan de los próximos peligros, pero al estar inmersos en el juego es casi imposible leerlos ya que un ligero despiste y no lo contamos... Y es que, la rapidez es lo que más destaca. Además algo que se agradece mucho es que el tiempo de carga se ha reducido bastante y no tendremos que aguantar largas esperas entre fase y fase.

Lo gráficos están muy bien logrados (recuerdan enormemente al juego de Konami) así como los distintos *scrolles*, que se dan en todas las direcciones (en horizontal, vertical y diagonal).

Poco más puedo decir se este programa, tan sólo que los amantes de los arcades y sobre todo de los del tipo de la saga "Nemesis" disfrutarán a lo grande con él.

PUMPKIN ADVENTURE II

CASA: UMAX (1993)
FORMATO: 4x
MÚSICA:
TIPO: R.P.G.
SISTEMA: MSX2 MSX R

Al igual que el "Retaliator" y otros juegos más, "Pumpkin Adventure II" se nos presenta en una caja que podríamos denominar "de lujo", ya que ésta no es el típico estuche de las cintas de vídeo en que se suelen presentar otros programas, sino que se trata de un estuche especialmente creado para disquetes donde se pueden albergar cuantos disquetes queramos y hasta los manuales. Y, por si fuera poco, la carátula viene a todo color, así como las etiquetas de los discos. Y los manales, presentes en todos los juegos están bien presentados (algunos en inglés y otros en holandés). Dentro del embalaje nos encontramos con una tarjeta que nos anuncia el próximo lanzamiento: "Pumpkin Adventure III, *Assault of the Unknown (Downfall of L.A.)*".



Bajo el subtítulo de *"The Keeper of Seven Keys"*, esta segunda parte nos relata la historia de dos amigos, Steve y Damien que, por decir 'Helloween' con 'a', se convierten en calabazas. En sus aventuras les acompaña el Bishop (obispo).

En la demo del juego se nos cuenta toda la historia al completo, acompañado todo por animaciones bastante bien conseguidas (aunque, hay que reconocerlo, los gráficos no son tan espectaculares como en las demos japonesas).

Una vez ya cargado el juego, tenemos tres opciones a elegir: Empezar desde el principio, Cargar una situación y Crear un disco de usuario (*user-disk*). Patra esto último sólo necesitamos tener un disco formateado a doble cara. Cuando grabamos un situación (de esto ya hablaremos más adelante) a la hora de cargarla nos aparecerá una lista de las 10 situaciones como máximo que puede contener un disco, donde se muestran datos como la hora y día de grabación, el *level*, *status*, etc. Así nos será más cómodo reconocerlas.

La aventura empieza en el pueblo (Village) y en la entrada del mismo un hombre nos informará sobre la existencia de una torre al norte del pueblo donde vieve un hombre y ... Bueno, aquí no os vamos a contar cómo terminar el juego, sólo os daré unas cuantas ayudas para que no os bloqueéis al principio, así como los lugares a los que podréis ir.

Antes de nada hablaré un poco sobre las teclas del juego. Con los cursores manejamos al personaje y con Space accedemos a un menú donde seleccionaremos los objetos (con Space) tales como poción de vida (Heal), el Transportador o cualquier otro que cojamos. El objeto seleccionado se nos mostrará en un pequeño recuadro a la derecha de los marcadores y lo usaremos pulsando Return.

El transportador es un objeto que nos dan al inicio del juego y con él podremos acceder a los distintos lugares que vayamos visitando, como pueden ser Village (pueblo), Farm (granja), Bracaval (las cuevas), Sewer (cuevas inundadas).

Como en todo R.P.G., en este también hay enemigos y, al igual que sucedía en Burai, éstos no se ven, simplemente nos "tropezamos" con ellos y



empezamos la batalla. La lucha se hace por medio de un menú sencillo: Atacar (*attack*), Usar objeto (*item*) y Huir (*escape*) esta última opción, de gran utilidad cuando nos aparecen varios enemigos a la vez. En la pantalla se nos mostrarán los marcadores de vida, ataque y defensa que tenemos. El ataque y defensa se van aumentando a medida que aumentamos de *level*, y esto lo hacemos al ir obteniendo experiencia (*exp*) que nos dan al matar a los enemigos. En la batalla pueden aparecer hasta cuatro enemigos a la vez, lo cual puede resultar peligroso porque hay algunos que nos quitan hasta 60 puntos de vida en cada golpe (y multiplicad eso por cuatro...).

Con la tecla F5 podemos seleccionar uno de los tres personajes de los que disponemos: los dos amigos, y el obispo.

Ahora mismo no recuerdo perfectamente las acciones que hay que hacer al principio, pero intentaré hacer un pequeño resumen de lo más importante. A la entrada del pueblo hay dos casas. En una de ellas podemos comprar armas y escudos y en la otra nos darán información. Más a la derecha encontramos otra donde nos darán información sobre los objetos que tengamos (seleccionamos un

objeto y después entramos en la casa). Y más a la derecha está la posada, donde podremos dormir (*sleep*) o grabar (*save*) la partida en el *user-disk.*

Lo primero que debemos hacer es localizar las cuatro puertas que nos conducen a las cuevas (Bracaval). Hay dos fáciles de localizar; la tercera se encuentra escondida detrás de una cascada y la cuarta aparece después de eliminar a un enemigo que custodia un gran árbol. Una vez aniquilado, usaremos el pico (no recuerdo cuándo te lo dan) en el árbol y se abrirá un agujero que nos conduce a una cueva inundada de agua. Usando otro objeto, una lancha, podremos atravesar el agua (cosa que sólo puede hacer el primer personaje). En la cueva encontraremos diversos objetos.

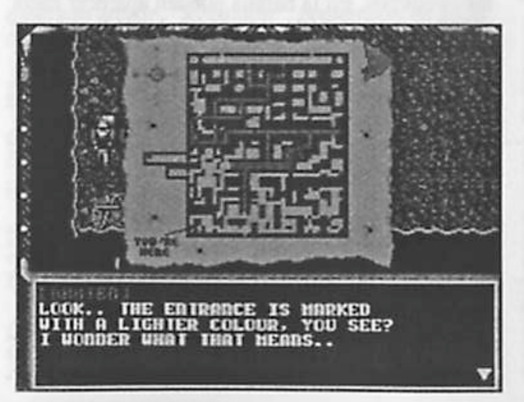
Después tenemos que ir hasta una granja en donde daremos al granjero unas semillas que, más tarde, crecerán y formarán una planta por la que podremos trepar y llegar a las nubes donde lucharemos contra otro enemigo.

Usando una llave abriremos una puerta en las cuevas de Bracaval que nos adentrará en un laberinto. Situándonos sobre las plataformas en forma de estrella y seleccionando una bola, roja o verde, dependiendo del color de la estrella del suelo, y pulsando Return, iremos teletransportándonos por el laberinto. A la izquierda y abajo hay un mapa que no podemos coger, sólo echarle un vistazo y en el que podremos ver que un poco más arriba hay una entrada secreta (entre los muros) que nos conduce a un cofre que esconde un cubo. Este cubo nos permitirá ir a través del río de lava que hay por la cueva. La salida está en la parte superior.

Y esto es más o menos hasta donde pude llegar yo. Espero que como comienzo os sirva de algo. La verdad es que el mapeado del juego es enorme, por eso el juego consta de 4 discos. Y la música está bien lograda, varía dependiendo de la zona en la que nos encontremos.

Lo más destacable es, como no, su adicción, cosa a la que contribuye el tener los textos totalmente en inglés y ser estos fáciles de entender. Los gráficos están bastante bien, sobre todo los que están muy bien logrados son los de los enemigos.

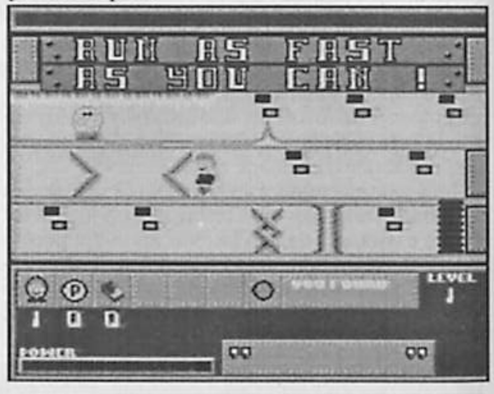
En fin que os lo recomiendo, sobre todo si sois unos apasionados de este tipo de juegos.



BOZO'S BIG ADVENTURE

CASA: UMAX
FORMATO:
MÚSICA:
TIPO: Plataformas
SISTEMA: MSX2

Este juego no es una novedad, en realidad ya es de 1992, pero he creído oportuno dedicarle un pequeño comentario porque el juego lo merece. La primera vez que vi el juego fue en una demo del mismo que había salido en el fanzine "Dragon Disk". La demo del juego incluía digitalizaciones de sonido en MSX-Audio. (Las fotos que acompañan este artículo pertenecen a la demo). El juego definitivo no ha cambiado notablemente aunque ya no incluye los sonidos digitalizados, aunque no por eso es peor.



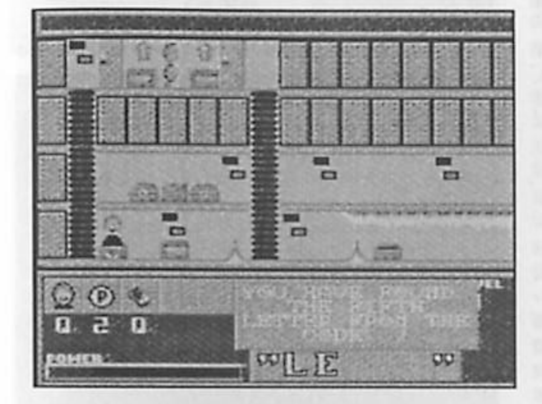
El juego es el típico de plataformas pero con otros ingredientes que le dotan de una gran originalidad. A lo largo del juego podemos ir recogiendo varios objetos, como tarjetas que nos permiten atravesar puertas, pócimas que recuperan vida, pócimas que nos la quitan...

La misión principal consiste en conseguir las letras con las que formaremos una palabra. Una vez hecho esto, nos dirigiremos a la puerta de salida y pasaremos de fase. La primera fase transcurre en una pirámide. El ambiente está muy bien conseguido: hay zonas oscuras alumbradas sólo por unas antorchas, encontramos jeroglíficos por las paredes, y hasta podemos acceder al exterior de la pirámide y acceder a otras.

También hay una especie de ascensores con la forma de nuestro personaje y que nos llevan hacia arriba o hacia abajo dependiendo de lo que indique una flecha que hay en la pered.

Por supuesto, hay enemigos que no podremos matar, sólo los podremos esquivar saltando. Aunque hay diversos objetos para, por ejemplo, paralizarlos, o permitir que saltemos más altura.

La música, como en todos los juegos holandeses, es muy buena, así como los gráficos, pequeños pero muy detallistas.



THE WITCH'S REVENGE

CASA: UMAX (1994)
FORMATO: 3x
MÚSICA:
TIPO: Juego de mesa
SISTEMA: MSX2

Es difícil clasificar este juego: Es un juego de mesa, pero también tiene algo de R.P.G. Es algo así como un R.P.G. donde movemos a los personajes con los dados. Si conoces el Rune Master (que tuvo bastante éxito) te puedo decir que "The Witch's Revenge" sigue la misma idea pero lo supera con creces (su mapa, según sus programadores es 40 veces más extenso que el de Rune Master II). Y la verdad es que el mapeado es muy extenso (extensísimo, casi interminable) pero, a la vez, con gráficos excelentes. Pocas veces podemos ver un juego que reúna tantas cosas juntas: gráficos muy buenos, música estupenda, adicción a tope (pueden jugar incluso cuatro personas a la vez) y un mapeado enorme (llegar al final lleva varios días).

El planteamineto del juego es sencillo; se puede



decir que se basa en el famoso "juego de la Oca", donde tenemos un tablero dividido en casillas entre las que se distribuyen varios objetos, casas, enemigos, trampas, etc. Los movimientos se realizan con el lanzamiento de un dado. Hay diversos objetos disponibles que permitirán lanzar más dados a la vez para avanzar, con un máximo de hasta 6 a la vez (lo que supone que nos podemos mover 36 casillas en un turno –con muchísima suerte, claro–). Al jugar entre varios jugadores, cada uno tiene un turno para avanzar. Hay trampas que hacen perder varios turnos y lugares donde no podemos pasar hasta que saquemos un número determinado del dado. También hay cruces en los cuales la dirección a tomar la determinará el dado (normalmente, si sacamos un 5 ó 6, iremos por el camino más corto).

Hablemos de los enemigos. Éstos se encuentran escondidos en las casillas y cuando nos encontramos con él entraremos en el menú de lucha. En este menú aparecerá un gráfico del enemigo (los gráficos de algunos están de maravilla) y las opciones habituales: atacar, usar objeto, usar magia y huir. La lucha se realiza con los dados y el golpe depende de nuestro ataque y la defensa del enemigo. A la izquierda de la pantalla tenemos los marcadores que indican: HP (Puntos de vida), MP (Puntos de magia), AT (Ataque: p.e. 2D+2 siginica que lanzamos dos dados y a la puntuación obte-



nida le sumamos 2 puntos que se le restarán a la vida del enemigo), OP (Opción: hay objetos, como un anillo, que nos suman 2 puntos extra al ataque), MA (Ataque con magia: Al usarlo nos restarán los MP), DF (Defensa: Si, por ejmplo, es 10 y el enemigo saca 15 puntos de ataque, éstos se restarán a nuestra defensa, de modo que al final sólo nos restará 15-10=5 puntos de HP), $ (Monedas, con las que comprar objetos en las posadas).

Cada personaje tiene un turno para tirar los dados. Usar un objeto hace perder un turno, pero a veces es necesario, por ejemplo, para recargar vida (HP). Hay que señalar que en modo de varios jugadores, cuando un personaje salta a la casilla donde está el otro, tendrán que luchar entre ellos.

Cuando se te agota el HP vuelves a empezar desde la última posada en la que habías entrado, con lo que siempre es posible volver a alcanzar al resto de los jugadores. Además, sigues con la misma vida y monedas con las que te habían matado.

Hay unas casillas especiales en las que nos tendremos que enfrentar a una especie de prueba donde se nos presentan una serie de opciones a escoger y, dependiendo de la escogida, podremos continuar, coger objetos, luchar, o caer en trampas. Esta característica es lo que quizás le da más originalidad al juego porque muchas veces estaremos dando vueltas hasta que no demos con la opción correcta. También hay cofres que esconden monedas o enemigos y que sólo podremos abrir con un objeto (una especie de palanca).

En las posadas hay muchas opciones. Sólo destacaré algunas. Por ejemeplo, podemos recuperar el HP y MP, incrementarlo (hasta un máximo de 255), comprar armas, escudos, armaduras, comprar objetos normales o mágicos, etc. También hay un juego de carrera de caracoles en el que podemos apostar por uno de los cuatro y así incrementar el dinero (aunque más bien lo perderemos). En el manual del juego se detallan ampliamente las características de las armas, armaduras, etc.

El juego se divide en varias partes enlazadas que corresponden cada una con una misión diferente que nos explicarán a lo largo del juego. Los textos y diálogos que aparecen a lo largo de la aventura (en inglés) son bastante extensos y nos detallan perfectamente las distintas misones a realizar.

En definitiva, "The Witch's Revenge" es un juego muy largo que os mantendrá "enganchados" varios días, más si jugáis entre varios. Además, cuenta con la ventaja de contar con un mapeado enorme y la música es también muy buena, aunque no varía mucho.

Como garantía de su calidad, está que en la encuesta que publicamos en el pasado número, este era el juego que recibía la máxima puntuación.

Por fin llegó a nuestro país este programa. Se trata, como podréis deducir por su título de un diseñador gráfico que trabaja en SCREEN 11 (disponible sólo en MSX2+ y TurboR). Aunque me aventuraría a decir que carga perfectamente en un MSX2 pero transformando la imagen de SCREEN 11 a una de SCREEN 8.

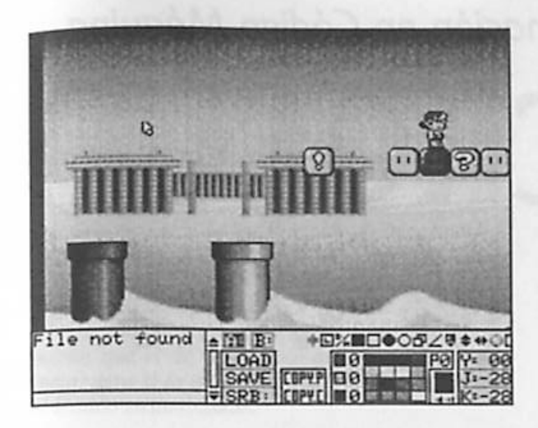


SCREEN 11 DESIGNER

CASA: French United Coders (1994)
FORMATO: 1x
TIPO: Diseñador gráfico
SISTEMA: MSX2+ MSX TurboR

La característica de este modo de pantalla es que trabaja con el sistema RGB (*Red, Blue, Green*) y el YJK (sistema japonés).

La flecha que movemos con lor cursores a lo largo de la imagen indica en cada momento el modo que usa cada punto (RGB o YJK). Las teclas a usar son únicamente los cursores, SPACE y GRAPH. Pulsando dos veces GRAPH accedemos al menú donde se encuentran las diversas instrucciones. Hay que señalar queal cargar el programa éste ya carga una imagen (parece que se trata de un juego de consola, como el Mario Bros) con la que podremos empezar a probar los distintos comandos.



El menú se basa en el de GraphSaurus y no presentan ningún problema, ejecutando las funciones propias de todo editor gráfico. Así, tenemos el menú para cargar (*load*) y grabar (*save*) y una opción para determinar la extensión del gráfico (Por ejemplo, SRB: Screen 11 grabada con Bsave, SRS: en Screen 12 –para convertirla a screen 11–, PL?: Paletas de colores, etc.) Todo esto viene explicado en las instrucciones (que, aunque éstas vienen en holandés, se entienden perfectamente).

Después están las opciones de: lupa, cuadrados, elipses, líneas, rellenar, copiar partes, lápiz, efecto espejo, ... Además de la paleta de colores, tanto en RGB como YJK.

El programa no trae demasiadas opciones (sólo las necesarias) y, personalmente, creo que no es muy útil, ya que sólo se puede trabajar en screen 11, pero puede resultar muy útil para el retoque de imágenes digitalizadas o para crear gráficos con muchos colores (recordemos que en SCREEN 11 hay unos 12.500 colores.

GIANA SISTERS

CASA: MGF
FORMATO: 1x
MUSICA: ♪
TIPO: Plataformas
SISTEMA: MSX2

Lamentamos no incluir imágenes de este juego, pero es que no hemos podido realizarlas por falta de tiempo. Tampoco lo pudimos probar a fondo, pero intentaremos resumirlo un poco.

"Giana Sisters" no es ni más ni menos que la adaptación femenina (y al MSX) del conocido Mario Bross de las consolas que tan de moda está ahora. El juego, por si no lo conocéis, es de plataformas y se trata de ir saltando, esquivando enemigos, recogiendo monedas, en fin, lo típico, para ir pasando las diversas fases. Este "Giana Sisters" se parece mucho al juego que comentamos en un número anterior de la revista: "Super Boy 3".

El personaje principal es, según se nos cuenta en la introducción, una chica que dejó conectado el ordenador con el juego de Mario Bross y, como por arte de magia, fue introducida en su interior y ahora tiene que salir de ese mundo. El planteamiento es el mismo que el de "Maro Bross" y hasta los gráficos son casi idénticos.

El personaje es bastante grande aunque los movimientos son buenos, excepto el *scroll* de la pantalla, que resulta algo brusco al no hacerse *pixel* a *pixel*, sino carácter a carácter (como en *screen1*) aunque éstos son muy coloristas. En cuanto a la música, ésta está acorde con el juego y no desmerece nada.

Y esto es, a grandes rasgos, lo que contiene el juego. Parece que la saga de este tipo de juegos continúa y pronto aparecerá M-KID, del mismo estilo, pero en Screen 11 y sólo para MSX2+.

SCROLL en MSX-1

En casi todos los juegos comerciales está presente el Scroll de pantalla. Desde el Basic (ni aún en XBASIC, TURBO BASIC o BASIK KUN) resulta inviable realizar un scroll decente, y hemos de recurrir al Código Máquina.

Los MSX-2+ y Turbo R cuentan en su repertorio de instrucciones Basic con Set Scroll, que permite realizar un scroll pixel a pixel en las cuatro direcciones, aunque todos habremos comprobado con desespero que el Xbasic no acepta la instrucción. Por ello, la siguiente rutina puede ser de utilidad.

Sin duda, un scroll en screen 1 no es de lo más espectacular, sobretodo por la limitación que suponen sólo dos colores por carácter, aunqe sí es accesible para todos los usuarios de MSX, incluso para los de la primera generación. El siguiente programa permite realizar un scroll rotatorio hacia la izquierda. Con ello quiero decir que todo lo que desaparezca por la izquierda de la pantalla reaparecerá por la derecha. Realizar un scroll no rotatorio seria tal vez más sencillo de programar, ya que, una vez estructurado el paisaje en RAM seria cuestión de pasar a la VRAM la zona que nos interese, que podria seleccionarse inrementano un contador. De todas formas, un scroll rotatorio es útil porque muy probablemente no interesa que haya un mapeado en un arcade, sinó simplemente, un movimiento de la pantalla.

El Funcionamiento

*En SCREEN 1, la VRAM se divide en 5 partes principales: la **tabla de nombres**, la **tabla de patrones**, la **tabla de colores**, la **tabla de patrones de SPRITES** y la **tabla de atributos de SPRITES**.*

El comienzo de la tabla de nombres viene dado por BASE(5). BASE(6) señala la tabla de colores y BASE(7) la de patrones. Para el SCROLL, las tablas de SPRITES no interesan.

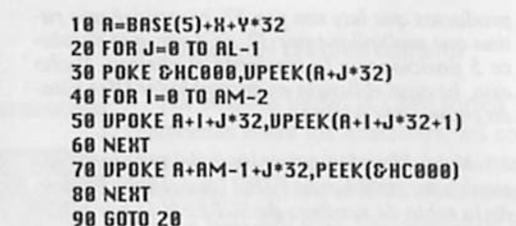
La tabla de nombres ocupa 768 bytes, ya que SCREEN 1 da cabida a 32 columnas y 24 filas. Así, la posición cero de esta tabla debe contener el carácter que ha de aparecer en la esquina superior izquierda, la posición 1, a continuación, y así (la 32, por ejemplo, contiene el primer carácter de la segunda fila). Accediendo directamente a la VRAM desde un programa en C.M. puede conseguirse un scroll bastante bueno. Las tablas de patrones y de colores no son usadas por el programa de SCROLL, aunque són útiles para dibujar escenarios en este modo de pantalla, consulta el manual (o hazme llegar tus dudas).

*Lo primero que debe hacerse es pensar en que forma vamos a actualizar la pantalla. La idea inicial es que vamos a guardar el carácter de más a la izquierda de la pantalla en un **buffer**, en la RAM. Posteriormente, copiaremos en la posición 1 lo que hay en la dos, en la dos, lo que hay en la tres, y así, hasta llegar a la última posición, en que copiaremos el contenido del **buffer**. Si pretendes comprender el programa, relee lo anterior y comprueba que efectivamente conduce a un scroll rotatorio hacia la izquierda.*

Lo siguiente a pensar es en que orden vamos a actualizar el contenido de la VRAM. Si lo actualizaramos de arriba a abajo y de izquierda a derecha (figura 1) necesitariamos un buffer RAM de 24 bytes. No obstante, si actualizamos de izquierda a derecha y de arriba a abajo (figura 2), sólo necesitamos 1 byte de buffer, y el desarrollo del programa es más comprensible.

*Para aumentar la versatilidad del programa, le introduciré una mejora, y es la posibilidad de realizar scroll en una parte de la pantalla, no en toda. Esto se consigue de la siguiente manera: introduciendo en unas posiciones de memoria los datos que definen el rectángulo a del que se quiere scroll. Estos datos son: coordenada x de la esquina superior izquierda. Coordenada y de la esquina superior izquierda, amplitud y altura del rectángulo. BASE(5) nos da el inicio de la tabla de nombres, y con BASE(5)+X+Y*32 tendremos el inicio en la tabla de nombres del rectángulo en cuestión, es decir, la localización de la coordenada (x,y).*

Para comprender mejor el funcionamiento, lee con atención este programa BASIC. Hace lo mismo que el de C.M., sólo que muchísimo más lento, pero si lo entiendes, será fácil comprender el listado ensamblador.



```
10 A=BASE(5)+X+Y*32
20 FOR J=0 TO AL-1
30 POKE &HC000,VPEEK(A+J*32)
40 FOR I=0 TO AM-2
50 VPOKE A+I+J*32,VPEEK(A+I+J*32+1)
60 NEXT
70 VPOKE A+AM-1+J*32,PEEK(&HC000)
80 NEXT
90 GOTO 20
```

Antes de ejecutar da valores a X, a Y, a AM(ancho) y a AL(alto).

Por último, antes de dar el listado ensamblador, decir que, consultando un listado de variables del sistema, vemos que BASE(5) se almacena en &HF3BD. También decir que como todos los

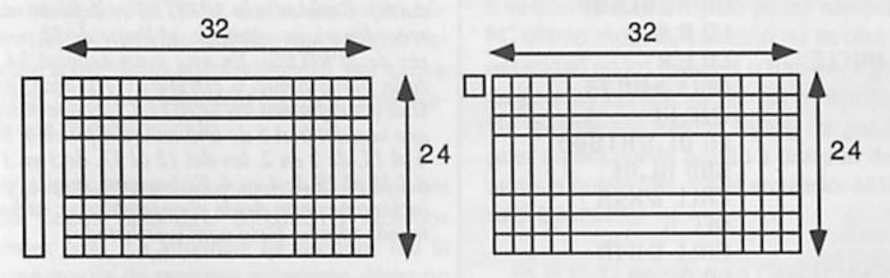
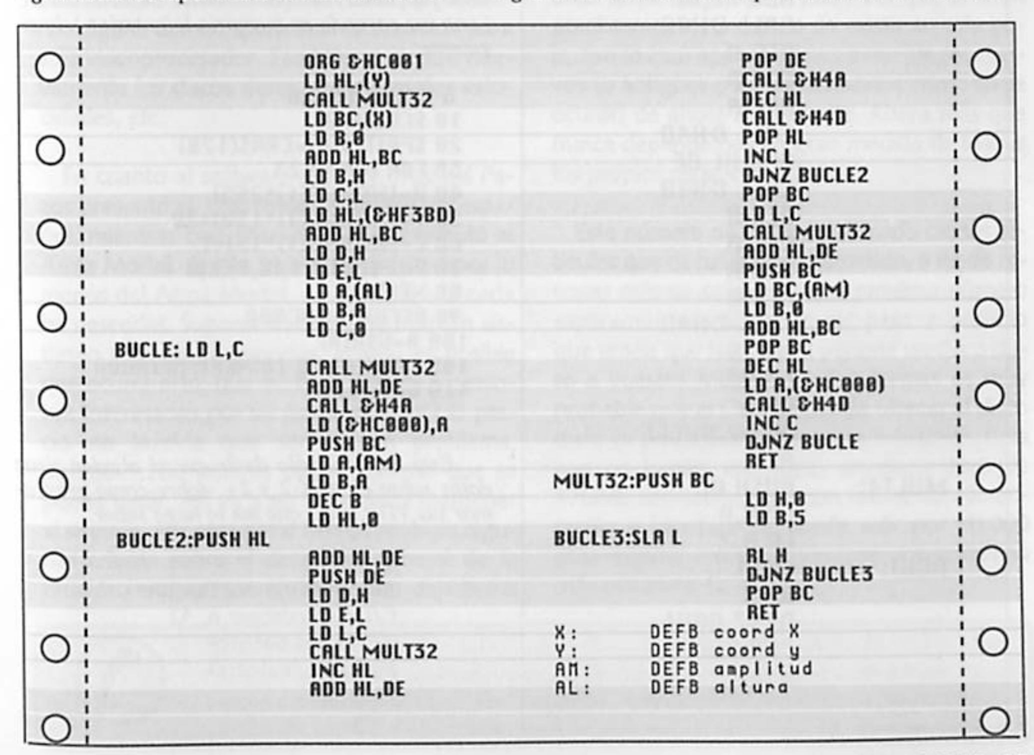


Fig. 1. Hemos de copiar toda la columna en el buffer

Fig. 2. En cada iteración sólo copiamos un carácter en el buffer



```
        ORG &HC001
        LD HL,(Y)
        CALL MULT32
        LD BC,(X)
        LD B,0
        ADD HL,BC
        LD B,H
        LD C,L
        LD HL,(&HF3BD)
        ADD HL,BC
        LD D,H
        LD E,L
        LD A,(AL)
        LD B,A
        LD C,0
BUCLE: LD L,C
        CALL MULT32
        ADD HL,DE
        CALL &H4A
        LD (&HC000),A
        PUSH BC
        LD A,(AM)
        LD B,A
        DEC B
        LD HL,0
BUCLE2:PUSH HL
        ADD HL,DE
        PUSH DE
        LD D,H
        LD E,L
        LD L,C
        CALL MULT32
        INC HL
        ADD HL,DE
        POP DE
        CALL &H4A
        DEC HL
        CALL &H4D
        POP HL
        INC L
        DJNZ BUCLE2
        POP BC
        LD L,C
        CALL MULT32
        ADD HL,DE
        PUSH BC
        LD BC,(AM)
        LD B,0
        ADD HL,BC
        POP BC
        DEC HL
        LD A,(&HC000)
        CALL &H4D
        INC C
        DJNZ BUCLE
        RET
MULT32:PUSH BC
        LD H,0
        LD B,5
BUCLE3:SLA L
        RL H
        DJNZ BUCLE3
        POP BC
        RET
X:      DEFB coord X
Y:      DEFB coord y
AM:     DEFB amplitud
AL:     DEFB altura
```

productos que hay son por 32, construiré una rutina que multiplique por 32, es decir, que desplace 5 posiciones a la izquierda el número. Dicho esto, he aquí el listado en ensamblador (Ver listado en anterior página)

Nota: Si en la novena línea del programa ensamblador cambiamos F3BD (que señala el inicio de la tabla de nombres de SCREEN 1) por F3C7 (tabla de nombres en SCREEN 2), tendremos un SCROLL en SCREEN 2, que moverá lo que haya en el area seleccionada, lo cual es interesante (y útil: puedes dibujar con los comandos normales - LINE, CIRCLE, ...- y realizar un scroll).

```
        ORG &HC000
        LD B,0
BUCLE:  LD L,B
        CALL MULT4
        INC HL
        LD DE,&H1B00
        ADD HL,DE
        CALL &H4A
        DEC A
        CALL &H4D
        LD DE,24
        ADD HL,DE
        CALL &H4A
        DEC A
        DEC A
        DEC A
        CALL &H4D
        ADD HL,DE
        CALL &H4A
        DEC A
        DEC A
        DEC A
        DEC A
        CALL &H4D
        INC B
        LD A,B
        CP 6
        JR NZ,BUCLE
        RET
MULT4:  PUSH BC
        LD H,0
        LD B,2
AQUI:   SLA L
        RL H
        DJNZ AQUI
        POP BC
        RET
```

CUATRO PLANOS DE SCROLL EN MSX-1

Esto suena bastante bien, aunque el scroll no puede realizarse con cualquier dibujo, es bastante efectista. Trabaja con SPRITES, esto es, el escenario que mueve son SPRITES. Si tenemos cuidado de no violar la regla de los SPRITES en línea, queda bastante bien. Por ello, es un método bueno para realizar SCROLLS de paisajes con estrellas. Funciona en SCREEN 1 y SCREEN 2, y es facilmente modificable pare el resto de modos gráficos.

El método consiste en definir varios algunos SPRITES con el formato deseado, en este caso, para simplificar, los definiremos todos como un punto (una estrella de nuestro firmamento particular). Cuantos más SPRITES se definan, mejor (recordemos, no obstante, el límite de 32 portadores de SPRITES). En este caso definiré 24, y en cada plano habrá 6 estrellas (4 planos, pues). Una vez definidos los SPRITES, hay que mover los que van del 0 al 5 de uno en uno (pixels), los del 6 al 11, de 2 en 2, los del 12 al 17, de 3 en 3 y los del 18 al 23 de 4 en 4. Es bastante simple, y si solucionamos esto desde el ensamblador, es bastante más rápido. Helo aquí (ver listado).

Este programa no realiza nada visible, pare verlo funcionar, debemos teclear, desde el BASIC (una vez cargado en memoria lo anterior), lo siguiente:

```
5 COLOR 15,0,0
10 SCREEN 2
20 SPRITE$(0)=CHR$(128)
30 FOR I=0 TO 23
40 X=INT(RND(1)*255)
50 Y=INT(RND(1)*130)+20
60 C=INT(RND(1)*15)+1
70 PUT SPRITE I,(X,Y),C,0
80 NEXT
90 DEFUSR=&HC000
100 A=USR(0)
105 FOR K=1 TO 10:NEXT:'RETARDO
110 GOTO 100
```

Esto es todo, sólo decir que si alguien tiene datos sobre el MSX-2 y 2+, sobre como programar sus VDP, etc... que me lo haga saber.

Antoni Burguera Burguera
C/De's Pedregar n. 32
07640 **Ses Salines**
Mallorca (Balears)

The HNOSTAR *News*

Acaba de celebrarse la conocida reunión de usuarios que se viene celebrando en Barcelona una media de dos veces al año. Para este número sería imposible publicar un extenso reportaje sobre dicho acontecimiento, por lo que sólo os podemos adelantar algunos comentarios que hemos recibido.

A la reunión asistieron cuatro miembros del Club Gouda holandés, aunque no sabemos quienes eran. La afluencia de usuarios fue la misma que la de sesiones anteriores. El grupo holandés presentó la tarjeta V9990, y mostraron alguna demo especialmente diseñada para este videoprocesador. También se mostró nuevamente los discos duros, sus diferentes velocidades, etc.

En cuanto al software español, Manuel Pazos presentó el The Tower of Gazzel en español, mientras que Manuel Varela presentó el Arma Mortal. Según parece, las ventas, por lo menos del Arma Mortal, no fueron para nada las deseadas. Suponiendo que a la reunión aistiesen más de 75 usuarios, ¿cómo es posible que ocurra esto, que no haya más de 5 personas interesadas por un juego español? El precio no tendría que ser ningún problema, porque 1.200 ptas es casi lo mínimo que se puede pedir. Así va a ser muy difícil mantener al sistema. Por otra parte hemos recibido algunas críticas sobre el desarrollo general de la reunión, críticas que en todo caso dejaremos exponer en el próximo número.

Por nuestra parte, el Club sorteó 3 camisetas entre los asistentes, así como varios ejemplares de la revista. Además, se vendió el Nº25 de la revista por sólo 300 ptas, más barato de lo normal.

Otra noticia de interés, y en cierta medida preocupante, es que nuestro colaborador y gran conocido por todos, Fco. Jesús Martos, ha dejado practicamente el sistema. Se ha visto obligado a vender su turbo R para poder comprarse un PC último modelo. La razón no es otra que su necesidad en los estudios o trabajo, algo desde luego muy comprensible. Sin embargo, todavía guarda sus discos llenos de programas, pues espera volver pronto a disfrutar del MSX, aunque quizás sea con el emulador MSX2 que saldrá para PC.

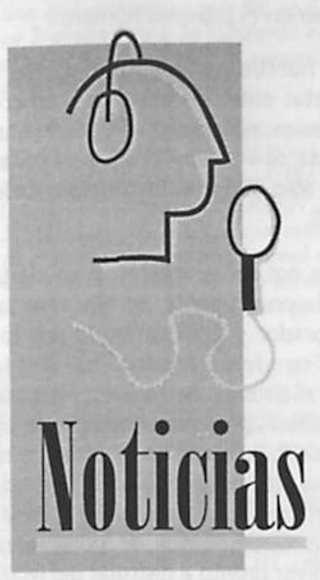
En la visita que Ramón Casillas realizó hace unas semanas a Japón, pudo ver que el MSX practicamente ha dejado de existir en este país, con lo cual apenas vamos a ver juegos nuevos (o antiguos pero desconocidos como suele ocurrir) de ahora en adelante. Ahora más que nunca dependemos en gran medida de lo que los propios usuarios realicen.

Este número no hemos publicado ciertos artículos que os habíamos prometido, a fin de retrasar más su salida. Para el próximo número esparamos además contaros paso a paso lo que tenéis que hacer para ponerle un disco duro a vuestro MSX. De todas formas es muy probable que el Club os pueda ofrecer el disco duro ya preparado y listo para funcionar. Para que os hagáis una idea, un disco duro de 170Mb con cables, caja con fuente de alimentación e interface os puede salir por 60.000 ptas mínimo (optando siempre por la opción más económica).



M U Y   I M P O R T A N T E

Tan sólo podremos atender vuestras llamadas por las tardes (salvo fines de semana o festivos). Rogamos, por tanto, que además nos llaméis preferiblemente de 16:00 a 21:00 horas.



Graphics 9000 agotado

Según parece la venta los pedidos del OPL4 y del cartucho V9990 (Graphics 9990) no se ha hecho esperar, y ha debido haber tal demanda del Graphics 9000 que su fabricante nos ha comunicado que ya se encuentra totalmente agotado.

El Club tan sólo ha podido pedir una unidad de este cartucho, ya que por suerte lo habíamos pedido con varios meses de antelación. Por lo visto no se podrán adquirir más unidades hasta febrero o marzo del próximo año. Todavía desconocemos cuales son los motivos de que la espera se haga tan larga.

Aún así nosotros intentaremos conseguir alguna unidad más de este magnífico cartucho, en el caso de que alguien lo haya reservado pero al final no se hubiese decidido por su compra. El cartucho también funciona en los MSX2 y 2+, gracias a un BASIC KUN reelaborado. Además se entrega con el Power Basic para Turbo R, el programa de animación FLI-Player, el editor gráfico PAINT 9000, así como el PicView que permite tratar imágenes GIF y BMP (bitmap), muy frecuentes en el entorno PC.

En cuanto al OPL4 "Moonsound" se espera su llegada para finales de este mes de Noviembre.

CHIP CHAT de Noviembre

MSX Link nos ofrece este mes un número más extenso de lo normal. El motivo no es otro que la inclusión de dos amplios artículos referentes al Graphics 9000 y al MoondSound, precisamente los que nosotros publicamos en el pasado número.

Entre otros artículos nos encontramos con uno especialmente dedicado a los sistemas de sonido MSX: el PSG, FM PAC, MSX AUDIO (Music Module) y SCC. Tan sólo hacen un repaso a sus características, pero aún así resulta interesante. Y como noticias destacamos la relacionada al interface para scanner que han fabricado en Alemania –sobre el que os hablamos más adelante–, cómo será el nuevo emulador MSX2 para PC, ... y como nota negativa la confirmación de que el Club Gouda deja el tema de la importación de software y hadware coreano y japonés. El Club continuará con con la venta de hardware fabricado por ellos mismos, aunque los miembros del departamento de programación dejarán el MSX para pasarse al PC. Es por ello que desde hace meses (casi un año) no sale a la calle su diskmagazine Quasar.

También dedican una de sus páginas al tema de leer discos MSX en otros sistemas como Macintosh, PC o Atari. Y anuncian la anual feria de Allesley 94, de la que os hablaremos, si nos es posible, en el próximo número.

Algunos os habéis interesado por este fanzine bimestral. La suscripción va de Septiembre a Septiembre, y el precio de la suscripción por un año (6 números) es de 9 libras esterlinas (algo menos de 2.000 ptas). Si os sucribís a partir del mes de Nov/Dic es de 7,50 £, si lo hacéis a partir de Ene/Feb de 6 £, si lo hacéis a partir de Mar/Abr de 4,50£, si lo hacéis a partir de May/Jun de 3£ y finalmente si lo hacéis a partir de Jul/Ago de 1,50£.

¿Que os interesa suscribiros a este fanzine inglés y recibir su último número (el de este mes de Noviembre)? Pues tan sólo tenéis que enviar un giro postal de 7,50£ a la siguiente dirección: (no olvidéis poner claramente vuestros datos)

MSX LINK
Robin Lee
6 Main Street, Farcet
Peterborough PE7 3AN
Reino Unido



MSX I.C.M. Nº10

Este fanzine italiano, del que ya os hablamos en alguna que otra ocasión ha cambiado de dirección. La dirección que antes estaba a cargo de Lorenzo Barbieri pasa a ser de Marco Casali y Gianluigi Pizzuto. Precisamente fue Gianluigi (Juan Luis) quien nos ha escrito (en perfecto español, y eso que sólo lo ha estudiado un año según nos comenta) para comunicarnos este repentino cambio.

La revista continua con el mismo formato y con las mismas secciones. La información viene toda en italiano. Este número cuenta con un comentario del juego RPG XZR II, con otro comentario dedicado el programa Videomanager, un artículo sobre la red INTERNET en Italia, ... Entre las noticias destacan la aparición del interface para scanner de PC, e información del Graphics 9000 y del Moonsound.

El artículo del mes lo dedican a lo que fue la VI feria del MSX celebrada en Zandvoort (Holanda) el pasado 17 de Octubre. Los responsables de este fanzine viajaron hasta Holanda, y según ellos estas son las novedades presentadas:

- **SOEPFISKJE** (MSX Club Friesland). Música para MSX Music y Audio en estéreo.
- **CRYSTALL** (Airborne). Música para MSX Music y Audio en estéreo.
- **AERIAL** (Airborne-Aerifero). Música para MSX Music y Audio en estéreo (musica house).
- **MGF Music Collection #2** (MGF). Colección de 40 músicas de todo tipo (house, melodía, bgm,...)
- **MUSIC HEAVEN**(NMC)
- **HOUZ datadisk #1** (UMF)
- **LAST DIMENSION**(Compjoetania).Demo
- **ZEESLAG** (MSX Club West Friesland). Juego que trata de una batalla naval para jugar con 2 ordenadores conectados entre sí por el puerto del joystick)
- **VELDSLAG** (MSX Club West Friesland). Otro juego de estrategia para jugar con 2 ordenadores conectados entre sí via joystick).
- **LOGIBALL** (Computer Club Enschede). Juego de habilidad.
- **SOLID SNAIL** (Vivid). Estilo Metal Gear.
- BET YOUR LIFE (Hegega). Muy similar el juego Smash TV de Super Nes.
- **ZONE TERRA** (Quadrivium). Turbo R.
- **STREET SNATCH** (Future Disk). Juego con el personaje de SD Snatcher.
- **FRAY** versión en inglés de Oasis.
- **DUCK TAILS** (Emphasis). Estilo del Rune Master.
- **RETALIATOR** (Sunrise). Tipo Nemesis.
- **TRAX PLAYER**. Utilidad musical con 3 discos –2 con ejemplos – para MSX AUDIO.
- **SAMP BOX 4.4 macro**. Editor musical para Music Module muy completo.
- **AGE 8** (MCCE). Editor gráfico, mejora del AGE 5 de DD Graph pero ahora para screen 8.
- **CIRCUIT DESIGNER**. Para diseñar circuitos eléctricos.
- **CACHE** (Oasis). Compresor.
- **SCREEN 11 Designer** (Sunrise). Editor gráfico para screen 11.

Para solicitar el fanzine podéis escribir a:

Marco Casali
Via Alghero, 15
20128 Milano
Tel. 02/2570321
ITALIA

Nuevo scanner para MSX

Ahora ya es posible escanear imágenes en MSX a bajo precio, sin tener que recurrir al hardware japonés. La solución nos llega de Alemania. Peter Schippman ha desarrollado un interface, tamaño de un cartucho normal, el cual lleva el conector de 8 pines que irá conectado al un scanner manual de blanco y negro. A diferencia del scanner japonés no se necesita ninguna fuente de alimentación externa.

Con el cartucho se entrega un disco con el programa para realizar el escaneado y un pequeño DTP de dominio público llamado LAMA que permite realizar volcados en impresora. A parte del interface será necesario adquirir un scanner manual (pueden encontrarse por unas 15.000 ptas o incluso menos). El precio del interface puesto en España podría ser de unas 16.000 ptas. Os seguiremos informando sobre el tema.

compro

vendo

Vendo ordenador MSX2-SONY F700S, en perfecto estado. Con el mismo, regalo cable RGB, casete Bit-recorder de doble velocidad y disquetes con programas. Precio: 25.000 ptas.
Interesados, ponerse en contacto en:
☎ (96) 238 61 71
preguntar por Paco.

Vendo ordenador MSX2+ SANYO 70FD, más ratón, joystick, revistas, juegos, adaptador RF y manuales, todo en perfecto estado, por tan sólo 70.000 ptas.
Interesados, dirigirse a:
Manuel Ramos
☎ (93) 397 83 94

Intercambio todo tipo de programas para MSX-2, 2+ o Turbo R. También busco información sobre el manejo del MoonBlaster v.1.3
Contactar con:
Vicente López Campo
C/. Virgen de las Nieves, 8
12530 Burriana
(Castellón)

Vendo interfaz de disco duro SCSI por 12.000 ptas, impresora Seikosna de 9 agujas con cable y cintas de recambio por 12.000, ratón por 6000, cartucho SCC (Némesis 2) por 5000, Revistas MSX-Fan con discos originales desde 500. Tel. (95) 225 94 70. Francisco Martos.

Me interesaría conseguir los juegos SPITFIRE '40 y OPERATION SPECIAL en disco, o de alguien que los pueda conseguir y pasarlos a disco. Contactar con:

Gonzalo Vázquez Regueiro
Avda. de Castelao, blq.1, nº 13, 3º C
15704 Santiago de Compostela
(La Coruña).
☎(981) 58 95 73

Urge comprar ordenador PHILIPS NMS 8280 ó Mitsubishi MLG-3.
Los interesados, ponerse en contacto en el teléfono:
:
☎ (91) 386 26 89
y preguntar por César Castillo

Vendo MSX1 SONY HB-20P. Regalo joystick, casete y un montón de cintas. Todo, por 10.000 pesetas.
Los interesados, que se pongan en contacto con Julio Velasco en el teléfono:

☎ (94) 437 17 97

Vendo un MSX-1 Philips con el que regalo muchos juegos. Además compro FM-PAC. Interesados preguntar por José Pérez:

☎(950) 40 12 84

Vendo impresora matricial de 9 agujas, modelo GOLDSTAR PT-160M, 160 caracteres por segundo, impresión rápida bidireccional, llegando a alcanzar los 192 cps. Admite papel normal o continuo. 20.000 ptas.
☎ (926) 42 87 39. Fernando

Se venden los cartuchos originales SUPER BOY 3 y DOUBLE DRAGON recién importados, al precio de 5.000 ptas. cada uno.
Los interesados, ponerse en contacto con el Club.
☎ (981) 80 72 93

Vendo MSX1 Mitsubishi SXII, con grabadora Sonys, cintas originales, cartuchos, manuales... Cartucho Logos. Todo en perfecto estado. Interesados:

Tel. (93) 418 04 62
Preguntar por Pilar

Distribución de Software y Hardware

HARDWARE

MSX DOS 2.2 con disco	4.675
Nuevo interface SCSI	16.000
Ampliación 512K RAM	13.175
Ampliación 1Mb RAM	18.500
Ampliación 2Mb RAM	26.500
Ampliación 4Mb RAM	42.500
FM PAK Stereo	10.000
Conjunto 4 plumillas Plotter	1.500
Kit 7MHz. (interno)	5.000
Kit 2 -2+. (interno)	Consultar
Tarjeta COVOX	2.750
Kit mejora calidad impresora	6.000
10 discos (2DD), con etiquetas	750
Moonsound*	28.000
Graphics 9000*	Agotado

(*) Incluyen software.

JUEGOS y UTILIDADES

MoonBlaster	MSX2, 3x1DD, 128 kB RAM	4125
Bozo's Big Adventure	MSX2, 1x2DD, 64 kB RAM	1500
Pumpkin Adventure II	MSX2, 4x2DD, 128 kB RAM	3950
Giana Sisters	MSX2, 1x1DD, 128 kB RAM	2250
MB Music disk #2	MSX2, 1x2DD, 64 kB RAM	1125
The Witch's Revenge	MSX2, 3x2DD, 128 kB RAM	3375
Blade Lords	MSX2, 1x1DD, 64 kB RAM	3375
Retaliator	MSX2, 1x2DD, 128 kB RAM	3000
SCREEN 11 Designer	MSX2+, 1x2DD, 64 kB RAM	3375
Arma Mortal	MSX2, 1DD.	1200
Aladin	MSX2, Cartucho (sin carcasa), 512K Ram	7000
PCM Tracker	MSX2 y Turbo R, FM, Midi, PCM...	2000
Not Again!	MSX2, 1DD, 128 Kb RAM	1500



Arma Mortal

Ya está a la venta este nuevo juego del grupo español Majara Soft. Este juego representa sólo el principio de futuras producciones, que sólo serán posibles con tu ayuda. No lo pienses más y hazte con él.

¡Consíguelo por sólo 1.200 ptas. !

El juego se entrega con etiqueta y manual de instrucciones.

